1998年 7 7

GAME MACHINE

Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka,530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US\$ 180.00 / year. NO part of this magazine may be reproduced without expressed permission.

アミューズメント通信

DECEMBER 1, 1998

いことが明らかとなった。 いことが明らかとなった。 いことが明らかとなった。

民間の信用調査機関調へによると、株アイマッへによると、株アイマックス(東京都大田区西流のス(東京都大田区西流田、今成一雄社長)が二四目不渡りを出し、十一四日不渡りを出し、十一カーで、九四年から業務の一で、九四年から業務の一で、九四年から業務の一が一人の年二月設立の家庭の一ル委員会」を開発した。

7

実のてく十目億が億で現譲いら七の円、円は

ゲームスクールのアイマックスアカデミーは九六年開校。 年開校。 九五年五月期売上高は 二十五億二千六百万円だったが、九八年五月期売上高は がームスクールの生徒約 グームスクールの生徒約 アカデミーが受け入れを を明している。

2001年春のオープンをめざし

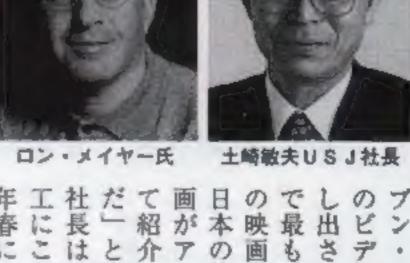
銀行グループによる1,200億円融資も決まる



「ユニバーサル・スタジオ・ジャパン」の完成予想模型から







□□ い込は七で さ&エけ 整進どっと約な し十の円とプ行大本っ合時に融

オープンには間に合わない状況となっている。この事業に住友商事と三和銀行の両グルーブが参加銀行の両グルーブが参加の事業の他の施設についており、シネマコンプレックスや飲食店などが入るを設で約七万人の雇用をとみ出すとのことになった。していく計画になった。この資金調達を新設のしていく計画になっている。この資金調達も課とされている。

用 玉

第三種郵便物認可

九方ちっ表二月コ

http://www. ampress.co.jp/ ニュースレリース、資料の送り先は

editor@ampress.co.jp

も

八(ま以務れポ〇お年で 日静で上はにと年こも了

が省承付百オMたのラ会

九ては重Mくない何なOとる

テたまなし新

ケー東

ユ八の

ル開テ

1998年12月1日 第577号

(本社東京、 (本社東京、 中間期決算 中間期決算 ・三%減 ・三%減 ・三%減 ・三%減

同と「最終決定」したこの出展社と小間を開かれて、 一六日、中国・上海で催いたが、さらに調整したが、 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華 の出展社と小間数は、華

とが明らかになっ とが明らかになっ 三小間を五小間に 小間を二小間に 小間を二小間に、 一が間を二小間に、 上で、出展規模は とが明らかになっ

公長が中締めを行いる。 最後に会沢 一名。 最後に会沢 で、 今回の売 で、 今回の売





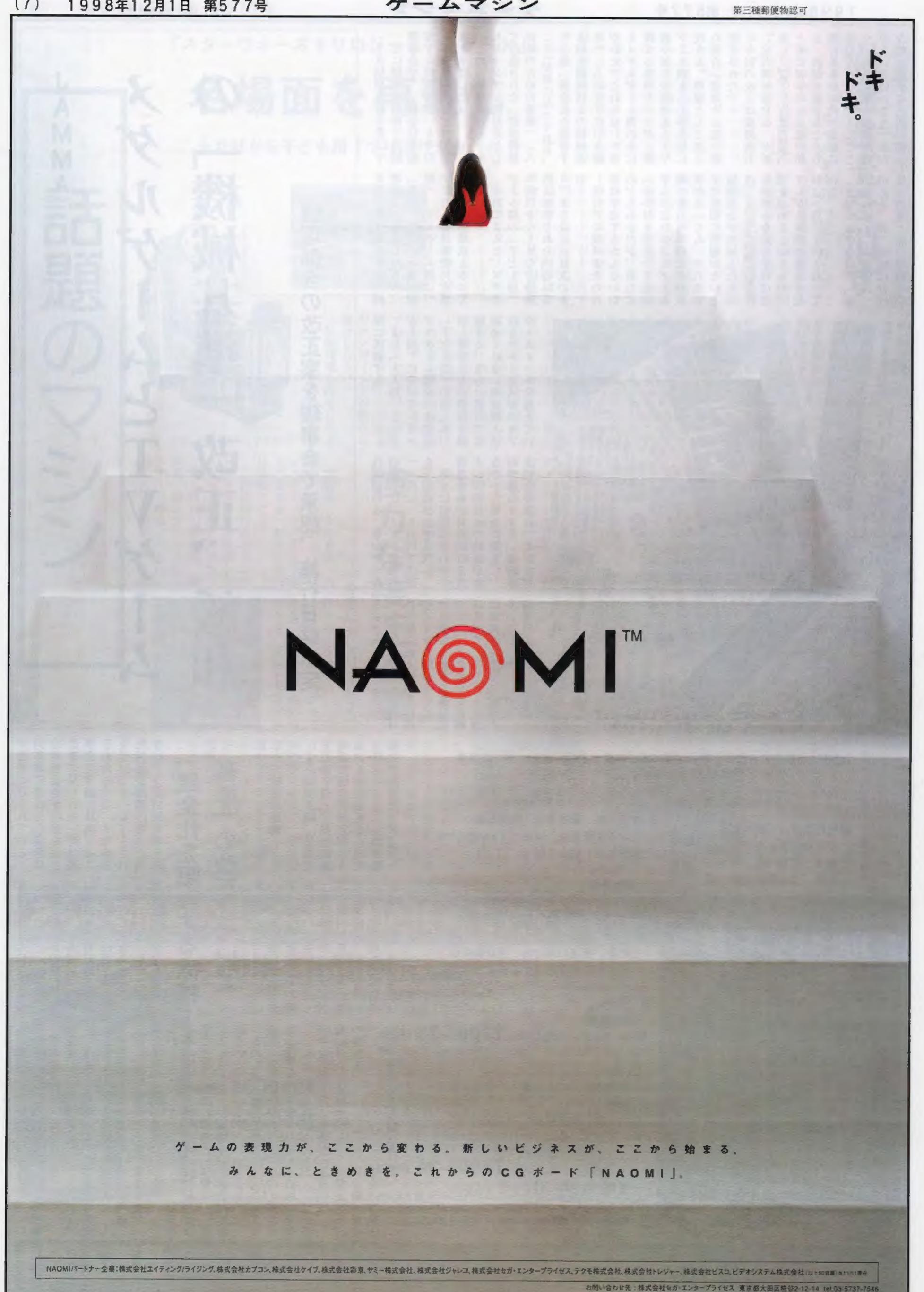
1 ストロボ・風・スポットライト・スモーク等の演出で気分は、スーパーモデル

2 リアルな効果音・迫力のBGMサウンドでその気にさせる! 3 シール機の概念を超越した高画質の全身写真!

船井ヒューコム株式会社(船井電機グループ)

東日本支店:東京都千代田区外神田4-11-5 TEL:03-3254-5613

西日本支店:大阪府大東市中垣内7-7-1 TEL:0720-70-4377





改正基準

健全化

を阻害す

る機械

倫理審査判定の概要(TVゲーム機)

ものの青少年の使用に問題がない機械

承認 (承認済表示ラベルの貼付)

承認 (承認済表示ラベルの貼付)

改正基準

暴力または卑猥表現を含む 18歳以上であっ ものの、18歳以上であれば ても不適正な表

・5人以上用

メダル投入口の数に100円を乗じた額

(ただし、1,000円を上限とする)

現を含む機械

不承認

使用に問題のない機械

不承認

条件付き承認 (ただし18才未満使用禁止 ラベル貼付の義務づけ)

大人用

子供用

基準

理部会の改正案を理事 会

(1) 倫理審査制度の充 (1) 二れまで二段階だった審査の判定結果を三段 性付き承認(十八才未満 使用禁止)、当不承認と した。

社会問題化していた卑猥な映像表現を有するゲーム機の適正化等、健全化の推進に一定の成果を上の推進に一定の成果を上の推進に一定の成果を上のが、現在に至っている。しかし、最近の社会情勢、特に青少年の不良化勢、特に青少年の不良化数でこと等、早急に基準の内容の表現が曖昧ことが要することが要することが要する。

、②「倫理審査委員会」で結論が出なかった場合に備え、「倫理審査委員会」を新たに付置したこと。 委員会」を新たに付置したこと。 のものを使用していたが、「届出済み」、「十八才未満使用を開発していたが、「十八才未満使に分類、審査機種と届出たの可確化を図ったこと。

·審査手数料は1件につき¥3,000。 ・審査申請の際はビデオテープを2本 添付のこと。

・所定の様式により審査の申請、又は

(申請、届出用紙はJAMMA 事務局に備え、会員の希望に

より提供する。)

審査申請・届出を行う。

・公序良俗に反する内容を表現する

残虐的内容を表現するテレビ

テレビゲーム機

ゲーム機

〈手続き〉

届出。

●JAMMAは倫理部会の決定

に基づき、審査結果、又は

届出確認の通知を行うとと

もに、手数料の受領を確認

した上で表示ラベルを発行

・条件付き承認 (18歳未満使用禁止)

《届出確認通知の種別》

製造、販売、又はオペレーションをしよ

《審査結果の種別》 ・承認

·不承認

・受理

うとするもの

二、国家公安委員会規則(関係箇所抜粋) 第三条(国家公安委員会規則で定める遊技設備) 第一項 法第二条第一会規則で定める遊技設備) 第一項 法第二条第一会規則で定める遊技設備) 第一項 法第二条第一名ものの数値によりる遊技設備 があるのの数値により表示をあるものの数値により表示をある。 第2号 テレビゲームをある。

能を有するものに限るものとし、射幸心をそそるとが明らかであるものに限るもに、射幸心をそそるとが明らかであるものを除く。) 第3号 フリッパーゲーム機 第4号 前3号に掲げるものの他、遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。 第5号 ルーレットを表示する遊技の用に供する遊技の用に供されないことが明らかであるものを除く。 第5号 ルーレットが数字、文字、その他記者の一般であるものを除く。 第5号 ルーレットが表示されるがあるもの用に供するがあるものを除く。 第5号 ルーレット遊技の用に供する遊技の用に供する遊技の用に供する遊技の用に供する遊技の用に供する遊技を

ワン管上に表示される機 のとする遊技をさせる機 のとする遊技をさせる機 のを有するもの、又は遊 がの結果が、数字、文字、 での他の記号によりプラ 47 を阻害す 運用規程 (案械

機械基準の をいう。)の をいう。)の でという。)の

1 倫理部会受審及び (1) テレビゲーム機 一 映像、言語及び音 一 映像、言語及び音 を表現していると疑われ を表現していると疑われ を表現していると疑われ が会の審査(以下、「倫理 で表現していると疑われ

の倫理部会の倫理部会の倫理用は、社 理審査」という。)を受けなければならない。

「正を関連を表現していると疑わればならない。
」とはればならない。
」とはればならない。
はなければならない。
はなければならない。
はなければならない。
「一点機は、すべて製造、すべて倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められた倫理審査は、別に定められて実施する。

の I 様 S

(8)

メダルゲーム場運営基準

73年12月決定基準とその比較

(1973年12月)

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営

業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の

結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使

賭博行為の禁止

営業形態のゲーム場をいう。

② 直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交 換は一切しない。

⑤ 前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、 掲示する。 2 宣伝文及び店名の規則

⑧ 賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れの ある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様 に配慮する。

3 取得メダルの預かりの規制

② 取得メダルに対して、「預かり証」は発行しな

前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 4 店内照度規準

② 店内照度は、床面で10ルックス以下にならない

よう配慮する。 5 営業時間

⑧ 営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、 日の出時より午後12時までとする。

6 18歳未満の者の入場制限

③ 保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場 内に、客として立入らせてはならない(ゲームをさせ てはならない)。

⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内へ の立入りを、一切禁止する。

© 前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。

7 偽貨対策

@ 偽貨として使用されることを避けるため、ゲー ム場で使用するメダルの直径を、30mm以上とする。30 mm以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質 を使用することとする。

⑤ 前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日まで とする。

8 使用後のゲーム機の再販規制

⑧ 使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のど ちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであ ることとする。

最低営業規模

② 一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模 を、20台とする。

10 関係官庁の指導の尊重

② 営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあ ったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 11 開業届出書類の提出

⑥ 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙 様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

JAA・リライト版

(1978年3月)

用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元さ れるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場を いう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等 の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項 目を厳守しなければならない

賭博行為の禁止

③ 取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做 される行為は一切しない。

⑤ 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想する ようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しな ければならない。

2 取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはなら

3 18歳未満の者の入場制限

③ 保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、 ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲー ムをさせてはならない。

⑤ 午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への 立入りを一切禁止する。

4 偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30mm以上とする か、また強磁性体の材質を使用しなければならない。

5 店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう に配慮すること。

6 営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12 時までとする。

7 ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が 古物商の営業許可を得ていなければならない。

8 営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を 20台とすること。

9 開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式 により、所轄警察署に届出をするものとする。

10 規制項目の掲示

上記、1の②、2、3の③⑤に関しては、ゲーム場 で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

NAO版

第三種郵便物認可

(1982年7月)

本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用し て技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダ ルで還元されるようなメダルゲーム機械(子ども用の 単純なゲーム機械を除く)を設置する営業形態のゲー ム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指 導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して 行うこととする。

賭博行為の禁止

④ 取得メダルの財物への交換など賭博行為とみな される行為は一切しない。

⑤ 宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させ るようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止す るようにする。

取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預り証」を発行しない。

18歳未満の者の制限

保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、 メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⑤ 午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内へ の立入を禁止する。

4 メダルゲーム機械の併設

一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設す るときは、できるだけ区画を分けて設置する。

5 使用メダルの規格

偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直 径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用す

6 店内照明

店内照度は、床面10ルックス以下にならないように 配慮する。

7 営業時間

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12 時程度とする。

8 ゲーム機械の再販

ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必 ず古物商の営業許可を得ていることを要する。

一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模

9 管理責任者

を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。

新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式 により所轄警察署に届出をする。

11 掲示

上記1の③、2、3の③⑥および9に関しては、場 内の客が見やすい所にその掲示をする。

1998年12月1日 第577号

ベが

PIYO PIYO BINGO

員場い4け、の3るテ年判2すにた1

行を」は。準ン、容、び内

ニュージャンボツイン

ロケを選ばないコンパクト型で

よりスマートにグレードアップ

審查承認機械

基板

メダルゲーム機

キャットプレイ キッズ フラワー

客層に合わせて選べる2種類のベンダー

料金、ゲーム数共に4段階の設定が可能

(75φカプセル/キャンディ仕様)

表示ラベルの単価

300円

100円

メダル投入口数×100円

(1,000円を上限とする)

親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

びよびよビンゴ ニューヘキサプレジデント

期待と信頼を凝縮しながら ベールを脱いだ王者の極!!



NEW HEXA PRESIDENT



NEW JUMBO TWIN



CAT PLAY



KIDS FLOWER

社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☎06-787-1881 FAX.06-787-1952 東京営業所 〒110-0016 東京都台東区台東4-27-5 秀和御徒町ビル 2003-3837-3884 FAX.03-3837-3887 福岡営業所 〒810-0041 福岡市中央区大名2-3-2 2092-713-1083 FAX.092-771-7223

16連写シングルフレーム撮影、4連写マルチフレーム撮影機能もついてます。

第三種郵便物認可

アップライト・ビデオ

機種名 (メーカー名)

11月号から

ゲームマシン 米国「リプレイ」誌

プレイヤーズ・チョイス

ビデオ・ソフトウェア

機種名 (メーカー名)

モンスターバッシュ (ウィリアムズ)9.
メディーバル・マッドネス (ウィリアムズ)8.(
ロスト・イン・スペース (セガ・ピンボール)8.0
アタック・フロム・マーズ (バリー)7.
ノーグッド・ゴーファーズ (ウィリアムズ)7.;
アダムスファミリー (バリー)7.
シアター・オブ・マジック (バリー)7.

©1998 Replay Magnzine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だれ 発メーカー名などの註を加えた。





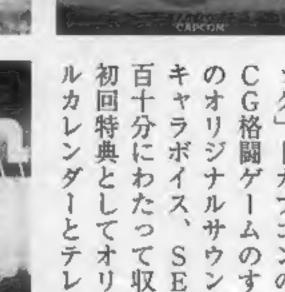


デラックス型・ビデオ(シットグウン、コックピット、アーケードアトラクション)



るがよがよ









International Trade Show

IMA'98 (Frankfurt, Germany) Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China) Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France) EELEX'98 (Moscow, Russia) Amuse World'98 (Seoul, Korea)

ATEI/ICE'99 (London, UK) AOU Expo'99 (Chiba, Japan) India Amusement Expo (New Delhi, India) ASI'99 (Las Vegas, U.S.A.) Enada Spring (Rimini, Italy)

Fexpo'99 (Barcelona, Spain) Theme Parks & Fun Center Show (Dubai, U.A.E.) Mar. 23-25 Int'lGamingBusinessExpo(LasVegas,U.S.A.) Mar. 23-25 {任をにオ日イリ World of Entertainment (Prague, Czech Republic) Apr. 29-May1

Dec. 4-6 Dec. 8-10 Dec. 13-15 Dec. 19-22

世Vピ画社ツ堂

らつ天ム開用T予五エレツ新

Jul. 14-16

Asian Amusement Expo'99 (Singapore)

TiLE'99 (London, UK)

E3 (Los Angeles, U.S.A.)

TAMA-GTI'99 (Taipei, Taiwan)

EXIMI'99 (Mexico City, Mexico)





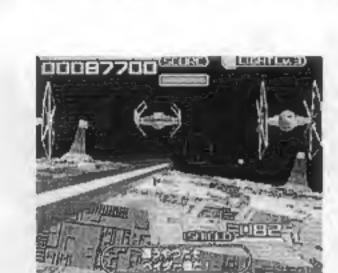


題

「スターウォーズトリロジー・アーケード」

名場面を再現し

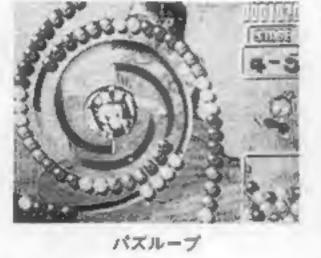
セガ社から子ども用「つりぼり大会」も











MODEL AC-3000T 高額紙幣対応/メダル貸・両替機 ●AC-3000Tは視認性に優れた大型ドットマトリクス式表示器を2個使用 し、1個にはタッチパネルの選択ボタンを装備。メダル払出しはホッパー2 台で冒時に払出しますので高速払出しが可能です。タイマー付き自動回 収機能やデータ記憶機能をはじめ、リサイクル式の高額紙幣対応、紙幣 処理装置を搭載し、釣銭用1000円紙幣の補充が少なくてすみます。また、 メダル貸し出し料金の設定範囲は100円から5000円、払出し枚数は1枚

あらゆる業種のニーズを信頼と技術で対応します。 COIN CHANGER 両替機

MODEL AC-1000T メダル貸・両替機 MODEL AC-2000T 両替機

タイマー式自動回収機能搭載により、メダ ルや釣り銭の回収が短時間で完了。見や すい表示と扱いやすい選択ボタンを採用。 高性能セレクターと大収納ホッパータンクで 約3000枚(100円硬貨で)を収納。新たな 利用方法を提案する店舗のニーズに合っ た両替メダル貸機です。

から600枚までの広い設定範囲が可能。お客様サービスとして当たり機能 を内蔵、メダル貸し出し時にスロットが表示され、当たるとサービス枚数を 払出します。確率やサービス枚数は任意に設定が可能です。

MODEL AC-4000T高額紙幣対応/両替機 ●AC-4000Tはリサイクル式の高額紙幣対応、紙幣処理装置を搭載した 両替専用機。タイマー付き自動回収機能で設定時間になると、両替・メダ ル貸し機能が終了、メダルや硬貨を回収しますので閉店後の作業がスム ーズです。また、メモリーに受入れ枚数や払出し枚数のデータを記憶 しています。データはバッテリーバックアップされているため、停電などによるデータ消滅がありません。

信頼と技術のふれあい



SNKから「ラジカルバイカーズ」

ピ、ザ配達を競う

②購読料とともに郵便局で手続きを

④お手元に新聞が毎号郵送されます

①購読申込書には宛先もはっきりと



始めませんか?

「ケイアンドユウはビリヤードもバーゲンプライス。」

プレジデント(台のみ) 付属品・一式 運送・搬入・設置費

¥280,000



○運営資料あります。お問いあわせください。

■ (株)ケイアンドユウ

電話 06-748-2512 FAX06-748-2507 〒577 大阪府東大阪市長田西3-23 フリーダイアル 0120-00-7295 担当:小澤 彰(おざわ あきら)

◆謹告◆当社の全製品は特許権、実用新案権および意匠権によって保護されています。したがいまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

と Sahi Seiko 弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。 ご注文、お問合わせは本社営業部までご連絡ください。





<国内販売事業部>●本 社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133 仙台営業所/TEL(022)282-5311 FAX(022)282-5313 岡山営業所/TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193

●東京支店/〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階) TEL (03)3340-0730 FAX (03)3340-0701 新潟営業所/TEL (025)286-2041 FAX (025)286-2043 福岡営業所/TEL (092)629-5100 FAX (092)629-5103

株式会社加でコン。

レンタル事業部/1540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL (03)3340-0737 FAX (03)3340-0736

札幌営業所/TEL(011)642-8340 FAX(011)642-8731 近畿営業所/TEL(06) 946-4054 FAX(06) 946-7429

TEL (06) 920-3631 FAX (06) 920-3632 名古屋営業所/TEL (052)778-1117 FAX (052)778-1119



株式会社エイブルコーポレーション ABLE CORPORATION, LTD.

〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

サイズ: W1,300×D900×H1,860mm

TEL 03 (3988) 2061(代) FAX 03 (3986) 5180 ★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

特許開平7-303756

サイズ:W1.450×D1.450×H1.980m

サイズ: W700×D2,780×H1,800mm

株式会社がアプリ。

レンタル事業部/ 1545007 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 関東営業所/TEL (03)3340-0737 FAX (03)3340-0736

DECEMBER

Game Machine's Best Hit Games 25

ä	前回	(VIDEO GAME SOFTWARE) 機種名(メーカー名) MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	バーチャストライカー 2 バージョン98 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)7, 83
2	2	サムライスピリッツ 2 アスラ斬魔伝(SNKネオジオ) Warriors Rage (SNK)
3	3	スパイクアウト (セガ社) Spike Out (Sega)7,07
4	7	ソウルキャリバー (ナムコ) Soul Calibur (Namco)
5	5	ストリートファイター ZERO 3 (カプコン) Street Fighter Alpha 3 (Capcom)
6	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (SNKネオジオ) The King of Fighters '98 (SNK)
7	9	すくすく犬福(ビデオシステム/トーワジャパン) Quiz Lucky Dog* (Video System)
8	-	対戦ホットギミック 快楽天 (彩京) Mahjong Hot Gimmick "Kairakuten" * (Psikyo) ···········6.29
9	-	カオスヒート (タイトーGネット) Chaos Heat (Taito)
10	6	ハイパービシバシチャンプ (コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)
11	4	超鋼戦紀キカイオー(カプコン) Tech Romancer (Capcom)
12	13	ダイナマイト刑事 2 (セガ社) Dynamite Cop (Sega)
13	10	ライデンファイターズ JET (セイブ) Raiden Fighters JET (Seibu)
14	14	テトリス・ザ・グランドマスター(アリカ/カプコン) Tetris The Grand Master (Arika/Capcom)··················5. 43
15	11	デッドオアアライブ・プラスプラス(テクモ) Dead or Alive Plus (Tecmo)
16	12	鉄拳 3 (ナムコ) Tekken 3 (Namco)
17	16	対戦ホットギミック(彩京) Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo) ····································
18	17	スーパーワールドスタジアム 98 (ナムコ) Super World Stadium 98 (Namco)4.89
19	15	弾銃フィーパロン(ケイプ/日本システム) Fever SOS (Cave/Nihon System)4.83
20	22	ファイナルロマンス R (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance R* (Video System)4.71
2	23	ストライカーズ 1 9 4 5 II (彩京) Strikers 1945 II (Psikyo)
22	19	ランドメーカー(タイトーF3) Land Maker (Taito)
23)	27	ファイナルロマンス 4 (ビデオシステム/ビスコ) Mahjong Final Romance 4* (Video System) ························4. 45
24	18	子育てクイズマイエンジェル 3 (ナムコ) Quiz My Angel 3* (Namco)··················4. 43
25	24	闘魂烈伝 3 (ナムコ) NJ Prowrestling (Namco)4.41

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断

と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、

評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気

(RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

■完成品タイプのTVゲー	- ム機 (DEDICATED VIDEOS)
--------------	----------------------------

		MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)					
		May a May a 1.3211 2 2. (md-2)					
0	-	ダンスダンスレボリューション(コナミ) Dance Dance Revolution (Konami)					
2	1	ピートマニア 3rd Mix (コナミ) Beatmania 3rd Mix [Hip Hop Mania 3] (Konami)8.54					
3	2	ポップンミュージック (コナミ) Pop'n Music (Konami)					
4	4	タイムクライシス 2 (SD/DX) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)					
5	3	レースオン/ (SD/DX) (ナムコ) Race On! (SD/DX) (Namco)					
6	5	オーシャンハンター(S D / D X)(セガ社) Ocean Hunter (SD/DX) (Sega)					
7	_	スーパービシバシチャンプ (コナミ) Super Bishi Bashi Champ (Konami)					
8	11	トップスケーター(セガ社) Top Skater (Sega)					
	12	セガラリー 2 (DX) (セガ社)					
10	8	Sega Rally 2 (DX) (Sega)					
11	7	The House of The Dead (Sega)					
12	9	Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)					
		Get Bass (Sega)					
13		Techno Drive (Namco)					
14	10	Go By Train 2 -3000 (Taito)					
B	16	ファイナルハロン (ナムコ) Final Furiong (Namco)					
Ø	フリ	リッパー (FLIPPERS)					
0	2	メディーパルマッドネス(ウィリアムズ/タイトー) Medieval Madness (Williams/Taito)					
0	3	ジュラシックパーク(データイースト) Jurassic Park (Data East)3.96					
3	1	ピンボールマジック (カプコン) Pinball Magic (Capcom)3, 90					
4	4	ツイスター(セガ・ピンボール) Twister (Sega Pinball)3,54					
5	5	アダムスファミリー(ミッドウェー/タイトー) Addams Family (Midway Taito)3.29					
Ø	■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)						
1	1	ラブゲティステーション(辰巳電子/アトラス) Lovegety Station (Tatumi/Atlus)7, 99					
2	2	ストリートスナップ (トーワジャパン) Street Snap (Towa Japan)7,86					
3	3	スーパープリクラ21 (アトラス) Super Pricla 21 (Atlus)7, 14					
4	4	プリプリキャンバス (コナミ) Puri Puri Canvas (Konami)					
5	5	なんでもシール委員会(アイマックス/ジャレコ) Sticker Magic (Imax/Jaleco)					



<国体表示第3>●本 社/〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号TEL(06) 920-3633 FAX(06) 920-5133 仙台営業所/TEL(022)282-5311 FAX(022)282-5313 岡山営業所/TEL(086)246-4191 FAX(086)246-4193

●東京支店/ 〒163-0266 東京都新宿区西新宿2丁目6香1号(新宿住友どル43階) TEL (03)3340-0730 FAX (03)3340-0701 新潟営業所/TEL (025)286-2041 FAX (025)286-2043 福岡営業所/TEL (092)629-5100 FAX (092)629-5103

英文版業界ニュース



© 1998 KANEKO CO., LTD.

Poor Results For Namco In Japan Mkt

Namco Ltd., Tokyo, announced its mid-term results and revised its fiscal year results on November 10. Although Namco's revenue has grown steadily, the net income has shown a downturn reflecting the slump in the domestic coin-op game market. It is anticipated that growth in the home video game sector will not compensate for the drop in coin-op results.

Namco's revenue for the mid-term ended September 1998 was ¥55,874 million, up 11.7% over the same period a year ago, and net income ¥2,086 million, down 10.1%. A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥30,353 million, up 2.3%, coin-op games ¥10,122 million, down 1.1%, home videos ¥13,659 million, up 44.8%, and others ¥1,739 million, up 147.4%.

A breakdown of exports shows that

Oriental Land Revises Results Downward

Oriental Land Co., Ltd., the operator company of "Tokyo Disney Resort", announced its results for the midterm ended September 1998 and revised downward its forecast for the fiscal year ending March 1999. It is anticipated to incur a lower net income due to the increasingly weak consumption and higher costs in the midst of Japan's dark economic recession.

Oriental Land's mid-term revenue was ¥91,650 million, up 4.2% over the same period a year ago, and net income ¥5.815 million, down 22.7%. A breakdown of revenue shows that attractions accounted for ¥40,105 million, up 0.9%, goods sales ¥34,318 million, up 6.8%, restaurants ¥16,929 million, up 7.3%, and others ¥297 million, down 1.3%.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year was ¥182,500 million (vs. ¥183,200 million in the preceding forecast in May), and net income ¥11,300 million (vs. ¥12,600 million).

Game Machine

Editor: Masumi Akagi

Amusement Press, Inc.

Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress. co.jp/ © 1998 Amusement Press, Inc.

coin-op games accounted for ¥3,325 million, up 10.5%, home videos ¥8,324 million, up 119.7%, and others ¥1,697 million, up 175.6%. The export total was ¥13,347 million, and its ratio increased from 14.8% in the preceding year to 23.9%.

According to Namco, since the start of shipments in April, "Time Crisis 2" has turned out to be a hit with sales of 6,000 units including exports. Sales of home video game software for "Play Station" grew strongly in both the USA and Europe on the back of the hit game "Tekken 3". At arcades, the drop in income from existing locations was covered by increasing the new

As of the end of September, there are 471 Namco-operated arcades in Japan, 332 in North America, 11 in Europe, and 18 in Asia, totaling 832. There also are two theme parks in Japan. Namco is planning to open 50 arcades within a year till March 1999.

A post-revision forecast of revenue for the fiscal year to end March 1999 was ¥109,000 million (vs. ¥117,000 million in the preceding forecast in May), and net income ¥2,800 million (vs. ¥5,500 million). A post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year was ¥149,000 million (vs. ¥156,000 million), and final net in-

Shochiku To Shut Down Theme Park

Shochiku Co., Ltd., Tokyo, announced that it will close on December 16 the theme park "Kamakura Cinema World" (28,000 m²) which was opened in October 1995. The number of visitors has decreased sharply leading to sustained losses, Nobuyoshi Otani, president of Shochiku, explained at a press meeting on November 10.

Shochiku, a major Japanese movie film company, reported its results for the mid-term ended August 1998, on October 30. Its mid-term revenue was ¥23,689 million, down 10.1% from the same period a year ago, and net loss ¥3.373 million. A breakdown of revenue shows that the revenue from "Kamakura Cinema World" accounted for ¥660 million, down 51.7%, thus imposing a heavy burden on Shochiku's management.

This theme park was opened within Shochiku's Ofuna Movie Studio with an investment of ¥10,000 million. However, the number of visitors which had averaged 170,000 per month in 1995, has decreased to 40,000 with no hope of recovery.

come ¥3,600 million (vs. ¥6,200 mil-

Many Handhelds At Tokyo **Game Show**

"Tokyo Game Show" (October 9-11, Tokyo Big Sight), an event for introducing new home video game software titles to consumers, turned into a show for unveiling handheld video games. 92 companies exhibited their products at 1,481 booths of this event which is sponsored by the Computer Entertainment Software Association (CESA). The show was visited by about 156,000 persons for three days including traders and players.

Although Nintendo did not exhibit, third party unveiled "Game Boy Color" which was very popular. An 8bit color handheld video game, it was shipped on October 21 at the retail price of ¥8,900.

SNK unveiled "NEO-GEO Pocket" (both monochromatic and color versions) for the first time, and attracted quite a bit of attention. A 16-bit handheld video game, its game cartridge can be used commonly by both monochromatic and color versions The monochromatic version was shipped on October 28 at the retail price of ¥7,800. The color version whose price is not yet fixed, will be shipped in March 1999.

Bandai announced that it will ship 16-bit "Wonder Swan" (¥4,800) in March 1999. It features a monochromatic liquid crystal, and Bandai is planning to develop a color version in the future. Its size is nearly same as that of "NEO-GEO Pocket". Depending on the type of game content, it can also be used in an upright format.

Sega intends to ship the 128-bit home video console "Dream Cast" on November 27 at the price of ¥29,800.

While concentrating an all-out effort on "Dream Cast", Sega has also endeavored to develop 8-bit "Visual Memory" (now being shipped) of per-

sonal digital assistance (PDA). Sony Computer Entertainment introduced the PDA "Pocket Station" for "Play Station" for the first time at the current show. A 32-bit handheld video played by loading software down from the "Play Station", it will ship on December 3 at ¥3,000.

Bank Group Backs USJ

Aimed at the opening in the spring of 2001, the ground-breaking ceremony of the theme park "Universal Studios Japan" in Osaka was performed on October 28. On November 5 a bank group announced that it will invest ¥125,000 million in this project. With these funds, it is now sure that Osaka will have its own theme park to rival Tokyo's "Disney Resort.

The joint venture company, USJ Co., Ltd., Osaka, is managing the "Universal Studios Japan" project. 38 companies invested in the joint venture, including Osaka City which is a big shareholder. Licensed by Universal Studios Inc., USA, USJ is aiming to open the first "Universal Studios" outside the USA.

The ground-breaking ceremony was attended by Toshio Tsuchizaki, president of USJ, Ron Meyer, president & CEO of Universal Studios, and Arnold Schwartzenegger, popular actor, who helped in heating up the at-

The total investment of ¥165,000 million is made up of ¥125,000 million from the bank group and ¥40,000 million from USJ itself. After completion, "Universal Studios Japan" is expected to be visited by at least 8.5 million persons per year.



